← TODAS LAS DISCUSIONES

Esta discusión ha sido cerrada.

ImStrawed • 17-09-2024
en General

Debunk masivo a "The Batter" (2/2)

FICCIÓN SIN LÍMITES NOVEDADES

Downgradesitos al Terraria
Última actualización hace 5h

Versus Random
Última actualización hace 2h

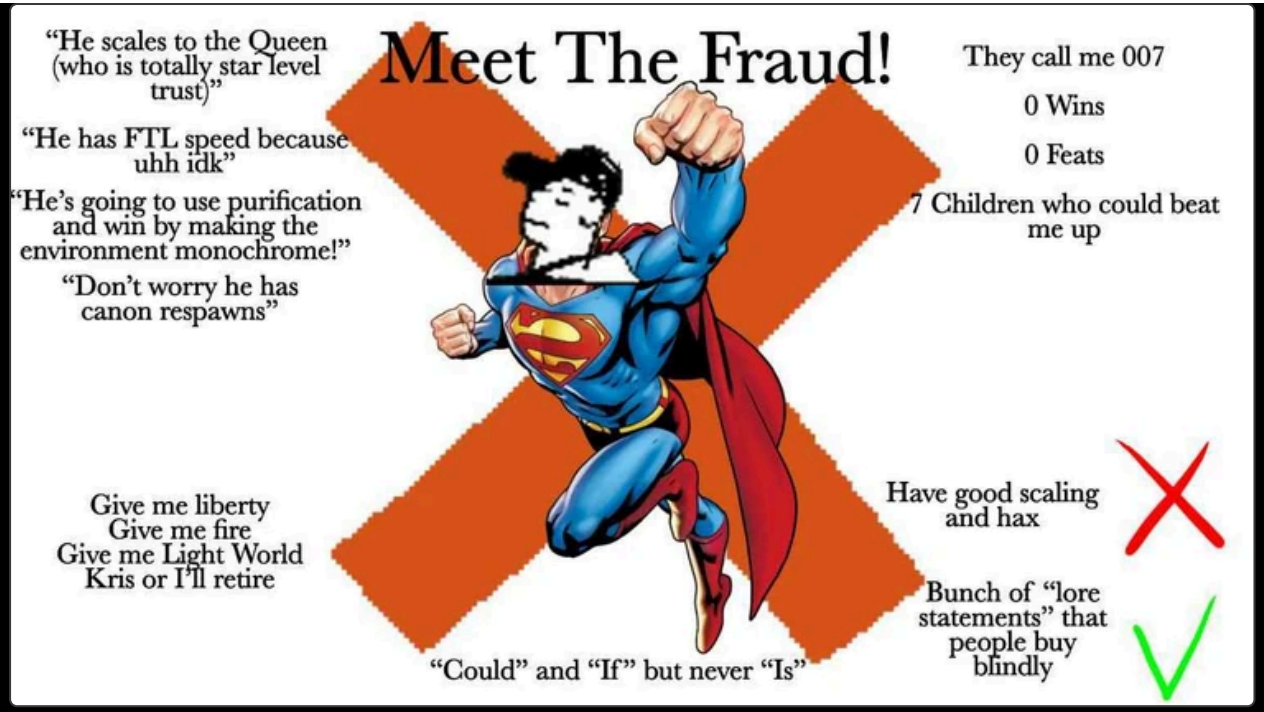
Hola.
Última actualización hace 6h

Revisiones coreanas
Última actualización hace 20h

Los animatrónicos chistosos
Última actualización hace 19h

Revisiones revisiones
Última actualización hace 19h

VER MÁS →


Meet The Fraud!
"He scales to the Queen (who is totally star level trust)"
"He has FTL speed because uhh idk"
"He's going to use purification and win by making the environment monochrome!"
"Don't worry he has canon respawns"
They call me 007
0 Wins
0 Feats
7 Children who could beat me up
Give me liberty
Give me fire
Give me Light World Kris or I'll retire
Have good scaling and hax
Bunch of "lore statements" that people buy blindly
"Could" and "If" but never "Is"

Bueno, una vez realizado este primer debunk a la tier de Batter, nos toca hablar de otros dos apartados suyos que están increíblemente inflados, su velocidad y sus hax.

Velocidad.

La velocidad que se le otorga a Batter actualmente es inconmensurable, sin embargo esto está bastante lejos de la realidad; para empezar, como se vio en el hilo anterior, ni la reina, ni Hugo, ni ningún otro personaje del verso precede al universo o al tiempo, por lo tanto ese argumento no tiene ningún tipo de validez.

Otro de los argumentos usados consiste en que este puede moverse en la nada, la cual esta fuera del espacio, pero igualmente nos encontramos un par de problemas.

En primera y lo más obvio, es que este requiere moverse a través de la nada para

desplazarse entre las zonas, el uso de esta zona es de hecho presentada como una forma más rápida de desplazarse.
Y la mención de que se encuentra fuera del espacio —y por alguna razón el tiempo pese a que literalmente no hay mención alguna— es bastante poco sustento por sí sola, esto solo aplica como uno de los tantos e inconsistentes vacíos en la ficción, como podrían ser los vacíos atemporales de Dragon Ball, o los entrenadores de Pokémon pudiendo moverse en el mundo distorsión, una dimensión carente de los conceptos de espacio o tiempo. Sin mencionar que claro, en la propia scan dicen que **"todo va a la velocidad de la luz".**
Prosiguiendo, el próximo argumento es que los espectros van más allá de las leyes divinas y del mundo, cosa que como de costumbre está sacada de contexto; en el texto solamente dicen:

```
"il n'existe que pour une seule mission: détruire spectres
outrepassent les lois divines (existe para una sola misión:
destruir espectros que exceden las leyes divinas)"
```

Jamás se mencionan las leyes del mundo, y por si fuera poco, esa descripción de leyes divinas solo se refiere a que los espectros al ser pues, espectros —valga la redundancia— no se rigen por el mismo tipo de leyes naturales que los vivos, no tiene nada que ver con trascender leyes conceptuales, esto se refuerza ya que esas referencias a la divinidad van de la mano con la sagrada misión de Batter, descartando cualquier idea de que se trate de una trascendencia de cualquier tipo.
Finalmente, la supuesta ley de la causalidad de Enoch es solamente el nombre de un ataque, todos los guardianes tienen ataques con nombres que hacen referencia a conceptos, Dedan por ejemplo tiene ataques que referencian al tiempo, y no por ello controla el tiempo o similar.

Como extra, la hazaña de "volar al sol" tampoco es algo valido para escalar la velocidad de Batter, este llega a la ubicación en una habitación con un Cubo de Guardado (usado para ir a la zona de la Nada), sin embargo, la animación de teletransportación no ocurre.
Batter no tiene habilidades de teletransportación y se estaba moviendo físicamente en las otras partes del Mapa justo antes de dirigirse al Sol, y después de llegar al Sol, puedes ir a la Nada y viceversa.
Si regresas a la Habitación, aparecerás en la sección del Sol, en lugar del comienzo de la Zona (el cañón donde Batter ve los recuerdos de Hugo)
Así que para ir resumiendo, es cuestionable que El Bateador pueda viajar al sol por si solo cuando el no puede volar o teletransportarse por su cuenta, y al llegar al Sol, llega con un Cubo rojo que te manda desde la nada a otra zona, lo que significa que usó la nada para llegar al Sol.
Por si fuera poco, el sol no está en la habitación, como se puede confirmar en el arte oficial.

¿En qué quedaría su velocidad? Pues...
Puede escalar una torre muy alta en poco tiempo (**Mach 0.82**).
Según el Juez en el tutorial de batalla: *"It is possible that you or your advesaries could avoid the barrage of attacks that you will throw at each other with slyness"*.
El Juez dice que es posible "evitar" los ataques con astucia, usando la palabra "avoid" que es sinónimo de "dodge", implicando que se puede esquivar ataques, algo que vemos en el juego ya que algunos ataques no le dan al enemigo, y esto no es causa de fallar el golpe ya que eso solo ocurre al tener el efecto de ceguera
Los ataques de la Reina son luz, ya que de ella emana la energía que va del sol a la tierra y los guardianes usan, como sustento El Bateador al moverse en la nada (Donde

las cosas van a la velocidad de la luz), debería poder procesar cosas a esa velocidad, cosa que sí podemos tomar en cuenta. (**Relativista + 0.68c**)

Hax

Esto probablemente sea bastante más complicado que lo anterior, sin embargo aquí voy.

Para empezar, agárrense de sus asientos, pues vengo a revelarles que **la purificación NO existe.**

Según el propio Mortis Ghost, El Bateador no es quien borra las Zonas por su cuenta, ni siquiera mata a sus habitantes, la Zona sólo se queda blanca por la muerte del guardián, y son los Secretarios los que llegan y matan todo en la zona (fuente original en francés)
Cosa que claramente tiene sentido por que Enoch declara ser el motor viviente de la zona, y que sin él esta sería destruida, Dedan reafirma esto diciendo que la zona no es nada sin él, cosa tanto literal como metafórica.
Al comenzar las batallas dice "purificación en proceso", lo que nos implica que solo se usa esta palabra como sinónimo de asesinar o ganar un combate. Y de hecho, el plot twist mayor del juego tiene como base eso mismo, demostrar que la purificación es tan solo asesinar brutalmente.
Tras vencer a Japhet en la librería, se menciona que fue "purificado" aunque solo escapara y siguiera con vida, demostrando que se refiere a ganar el combate.
Cuando Japhet muere, su cuerpo queda tirado en el suelo en lugar de desaparecer, igualmente cuando Batter mata a Sucre, su cuerpo se queda tirado sangrando, en lugar de desaparecer o ser borrado.

En un comic oficial, podemos ver como tras vencer a los espectros y explícitamente "purificarlos", estos se encuentran ahi tirados, reafirmando todavía más que la purificación solamente se trata de ganar un combate y no es ningún borrado o similar.
Cuando Batter mata al Juez, este explota en sangre, siendo todavía más sustento el hecho de que en el final del juez, cuando este mata a Batter igualmente dice "adversarios purificados" a pesar de que obviamente este no posee tal habilidad.
Y por si quedan dudas: no, ser la "encarnación de la purificación" a secas no significa que tenga un poder especial de borrado mediante esta, más tomando en cuenta que absolutamente todo lo demás contradice totalmente esa idea, e igualmente, poder interactuar con seres no físicos y espectros no significa que los pueda borrar.

Una vez aclarado esto, quedan totalmente descartado todo hax asignado mediante la purificación —y otros que me bajé de colateral argumentando cosas en la velocidad—, esto incluye el **Borrado existencial, Manipulación del vacío, Reality Warping**.
Igualmente como fue argumentado más arriba, la **Negación de Acausalidad tipo 3** y **Manipulación de leyes** igualmente debería irse, ya que es un scan sacado de contexto (sin mencionar que aún si fuera literal, el bateador no manipula leyes, ni si quiera los espectros lo hacen), prosiguiendo, todo argumento de que las bases de los ataques son abstractos igualmente queda descartado al tratarse únicamente de los nombres de las habilidades, esto por su parte descartaría los hax de **Manipulación de Matemáticas, Lógica, Infinidad y Trama**, así como sus resistencias a todos los hax citados atrás —exceptuando al vacío—
Ahora bien ¿y los conceptos tipo 1? pues, me temo que igualmente están bastante malos, el único sustento de estos eran el nombre de los ataques y la mención de que son "metafísicos", pero claro, esto es muy vago tomando en cuenta que metafísica únicamente significa que está más allá de lo físico, de hecho, cosas como las almas o

los espectros de por sí son metafísicos, por lo tanto la **Manipulación conceptual tipo 1** igualmente se va.
Visto lo visto, ahora procederé a desmentir otros de los hax que no tengan relación directa con la purificación.

Inmortalidad tipo 7, esto solo es mediante el jugador, quien es una entidad claramente separada del bateador.
Manipulación espacial, esto proviene de la mención de que el plástico forma el suelo del mundo, lo cual con todo respeto, no tiene absolutamente nada de manipulación o de espacial.
Manipulación del aire, esto tampoco tiene sentido, manipula solo el aire de su verso en todo caso, ya que solamente ahi respiran el humo.
Manipulación Metafísica, no manipula nada, solamente puede tener una reacción metafísica con los add-ons e interactuar con estos, solo es interacción metafísica (Tipo 3)
Manipulación de la materia y energía, esto es algo que hacen los guardianes, no el bateador, jamás ha demostrado poder hacer nada como los guardianes, así que no tiene sentido otorgarles hax exclusivos de estos. Más encima como se vio en la entrevista en el blog pasado, la Reina y Hugo son quienes emanan energía que gente con la voluntad (los guardianes) pueden aprovechar para crear tierras, o sea que ni si quiera es una habilidad propia de estos.
Manipulación de texto, similar a las metafísicas, esto solo es interacción.
Manipulación de datos, en primera, eso es algo que hace el jugador, no Batter, en segunda, pasaría igual que con los casos anteriores, solamente es una interacción con datos fuera de su juego, no puede manipularlos de ninguna forma, si realmente pudiera "manipular" muchas de las cosas vistas, como la trama o los datos, podría

simplemente reescribir el juego desde un principio, pero esto de ninguna manera es así.

Conclusiones

Velocidad: La tier de velocidad final del bateador debería ser tan solo Relativista + dados los argumentos presentados, y además solo en reacción, ya que requiere de la nada para lograr desplazarse a tales velocidades.

Hax: La mayoría de sus hax deben ser removidos, ya que están exagerados, sacados de contexto o directamente inventados.

El Bateador

2 44

0 **A0304A** • 17-09-2024

La información proporcionada en este hilo de revisión es un copypaste puro y duro de un usuario baneado de toda la Wiki y varios sectores de la comunidad, recordando que intentamos mantener toda distancia con este usuario, dicho esto, le dejo la decisión a las autoridades correspondientes.

0 **ImStrawed** • 17-09-2024

@A0304A

En primera, el hilo lo escribí yo a mano, varias scans son mías subidas a Imgur como se puede apreciar, y otras las tomé de blogs en línea.

En segunda, LMAO ¿Acaso eso desacredita alguno de los argumentos presentados?

0

Pnwx • 17-09-2024

El nomada esta temblando de ser el siguiente

Tambien las victorias derrotas y incon de el batter deberian retirarse no?

(Editado por Pnwx)

0

A0304A • 17-09-2024

Te fuiste padreada por ayudar a un usuario baneado a revisar perfiles.

0

ImStrawed • 17-09-2024

En efecto, eso es algo de lo que me encargaré en cuanto se apruebe.

0

Eldrazi Kido • 17-09-2024

Siento que la Inmortalidad Tipo 7, aun puede quedarse si se redacta mejor y bueno existen ciertos elementos de metaficcion en OFF aparte de que bueno, al Bateador se le trata como un titere del jugador asi que muy apartado no esta diria yo, solo mencionaria que el Jugador puede abandonarlo como se ve cuando controlas al Juez eso pudiendo ser una debilidad

0

Palito266 • 17-09-2024

Lo que esta haciendo Wou vendría siendo una Falacia de Origen, o Genética, en donde no se desmiente el argumento por su mérito o pruebas, sino por quien lo dice.
De paso, tampoco veo como sea un copypaste, siendo que ese usuario también me comentó al DM que ayudó a Tufty, por lo que hay un consentimiento y no parece haber plagio.

Yo por mi parte lo veo bien.

0

ImStrawed • 17-09-2024

La metaficción en OFF es más un elemento de ruptura de cuarta pared que metaficción que se relacione a cosas como hax narrativos o similares, se utiliza para un par de chistes y para hacerse los profundos nada más.

Ahora, lo del jugador supongo que podría mantenerse pero siendo aclarado.

0

Pnwx • 17-09-2024

Olvide decir que estoy a favor pero con todo esto mataron a el Batter

0

Oscarpinees55 • 17-09-2024

God

0

A0304A • 17-09-2024

"Lo que esta haciendo Wou vendría siendo una Falacia de Origen, o Genética, en donde no se desmiente el argumento por su mérito o pruebas, sino por quien lo dice."

Yo nunca he intentado desmentir la información, estoy proporcionando el dato de que esta revisión fue hecha recientemente por un usuario polémico que baneamos, y con eso dejo a la administración decidir y proceder.
Falacia del hombre de paja: Extrapolar información a tu favor.

0

Eldrazi Kido • 17-09-2024

Lo de la Metaficcion lo mencionaba no por haxs narrativos, es por la existencia del Jugador mas que nada.

Y estoy de acuerdo con la revision btw

0

KaijuFan85 • 17-09-2024

Por lo menos ya puedo hacer Batter vs Makima-

0

Azh'Voroph, the Crypt Lord • 18-09-2024

Estoy de acuerdo con que la velocidad inconmensurable deba ser removida. El argumento referente a estar fuera de las leyes del mundo o que la Nada esté fuera

del espacio no me terminaron de convencer, más aún con los cambios recientes que se van a aplicar a la acausalidad y que en OFF no hay hazañas por el estilo. Al final el inconmensurable carece de sustento para seguir manteniéndose en este punto.

No obstante, creo que todavía puede quedar lugar para al menos una posible velocidad infinita, pues si bien necesita entrar en la Nada para moverse hasta las diferentes Zonas, este era capaz de navegar y reaccionar dentro de la misma. Y consideremos que la Nada es descrita como algo fuera del espacio mismo, cosa que indicaría que este plano existe fuera del mismo universo en vez de ser algo tangible. La mención de ir a la velocidad luz me parece más que nada una alegoría de que en el sitio eres capaz de moverte muy rápido, y no es la única vez en la ficción donde ese tipo de menciones que podrían parecer bajas se utilizan para denominar algo que va muchísimo más rápido de lo que se confirma. Aunque más allá de eso, una velocidad lumínica a posible velocidad infinita me parece mejor.

Respecto a los haxs, me percato que el argumento referente a la Purificación es algo que ya había sido discutido y refutado previamente en otro hilo. Por lo que simplemente voy a hacer un copypaste de lo que se ha dicho en ese entonces ya que aplica de la misma forma 🗿.

Esa mención la había hablado con alguien más que sabe sobre OFF, y al final concluimos que realmente la mención solo confirma lo que ya sabemos: que las Zonas purificadas pierden de color una vez pasan por ese proceso. Tampoco está afirmando exáctamente que solo los Guardianes mueren y no hay relación directa con las accioness del Bateador, sino que está afirmando los efectos visuales que suceden en el juego una vez comienza la Purificación.

Fuera de eso, dentro del propio juego hay pruebas que confirman que esto sí es un proceso real que sucede y no solo un efecto especial o algo inaplicable, como que los Guardianes reciben directamente un efecto de iluminación rápida al ser purificados, para luego proseguir con un gran destello de luz en todo el área. También tenemos la misma mención de Enoch afirmando que la Zona sin Guardián caerá en la Nada misma junto a sus ciudadanos, o cuando el Bateador purifica a Hugo este desaparece y la Habitación se vuelve en blanco. Igualmente, el Juez menciona que el Bateador al purificar todo destruyó y erradicó el mundo, enviándola a una nada pristina. Es decir, que la Purificación sí es un proceso real y sí es algo efectuado por el Bateador, solo que al efectuarse directamente en el Guardián no es algo que dañe directamente a los Elsens, sino que abarca toda la Zona en consecuencia. Por lo que realmente no creo que la Purificación deba ser removida.

Respecto a que si la Purificación se usa para cuando mata o no, se está ignorando que el propio juego hace una separación entre la purificación que consiste en matar a los Espectros y la purificación real que ocurre por el Bateador. Vemos cómo Hugo y los Guardianes terminan desapareciendo una vez que son purificados, a diferencia de personajes como Sugar o Japhet, que cuando son derrotados, o se quedan muertos, o simplemente escapan. En cualquier caso, el término de "adversarios purificados" no debería ser tomado de forma literal, ya que en el contexto de las peleas simplemente se refiere a una batalla a muerte.

Sobre la naturaleza conceptual sí estoy de acuerdo que deba ser bajada. Lo máximo que puedes decir para que pase a tipo 1 es que la purificación sea capaz de erradicar mundos y tal. No obstante, esto no es suficiente para asumir que es

un concepto platónico, aparte que por lo visto los mundos no son universos o algo así.

Ya fuera de eso, no veo que se esté argumentando algo concreto para demeritar el resto de habilidades listadas. Solo se está diciendo que no deberían ser tomadas de manera literal porque sí, sin dar mayor soporte a lo dicho. Lo cierto es que las menciones de Mortis dejan bastante en claro que las Competencias tienen su nombre porque justamente están relacionadas a los conceptos de los cuales se están inspirando, como que el Clímax sea mencionada como el fin de la narrativa en vez de ser un título para esa habilidad. Justamente las habilidades de Enoch son reglas narrativas, así que de ese lado no hay una razón verídica para removerle las habilidades.

Tampoco veo que la Manipuación de las Metafísicas deba ser bajada a tipo 3. De por sí los Add-Ons deberían estar en el mismo espectro intangible que los... Espectros, quienes igual están fuera de las leyes divinas y son encarnaciones de la maldad, aparte que existen Espectros mencionados directamente de esa forma. Cosas que sustentan su naturaleza abstracta.

La inmortalidad tampoco tiene sentido que sea removida. El tipo 7 se debe justamente a que tu existencia está conectada a algo más, ya sea un objeto, persona o abstracción. En este caso, el Bateador es justamente el avatar jugable, y se considera por eso mismo que está vinculado al Jugador en sí, lo califica como tener un enlace inmortal con otra cosa. Lo de los datos sí veo factible el removerlo.

Sobre las habilidades elementales, para empezar, el plástico posee la manipulación espacial no solo porque sea el suelo del mundo, sino que este define las fronteras de cada Zona, y sin el mismo, se menciona que los Elsens caminarían por la eternidad sin rumbo concreto. Eso ya es abarcar lo que sería el espacio mismo.

Manipular el humo equivale a manipular el aire que se respira en OFF. Y esto porque el humo, al ser tiene uno de los elementos primarios, cumple con el rol que debería tener el aire en la realidad.

Manipular el texto no solo se debe a que interactúe con los globos de textos invocados por Dedan, sino a que la Purificación también altera y deforma los textos de las Zonas al ser efectuada.

Y ya por último, sí veo correcto que se le quite la Manipulación de Energía y Materia, ya que jamás se menciona que el Bateador sea un Guardián, que recuerde.

0

ImStrawed • 18-09-2024

> las Zonas purificadas pierden de color una vez pasan por ese proceso. Tampoco está afirmando exáctamente que solo los Guardianes mueren y no hay relación directa con las accioness del Bateador, sino que está afirmando los efectos visuales que suceden en el juego una vez comienza la Purificación. Fuera de eso, dentro del propio juego hay pruebas que confirman que esto sí es un proceso real que sucede y no solo un efecto especial o algo inaplicable, como que los Guardianes reciben directamente un efecto de iluminación rápida al ser purificados, para luego proseguir con un gran destello de luz en todo el área.

Eso no está probando que tenga que ver con el bateador, el destello de luz al morir y la perdida de color son meramente efectos de los guardianes, cosa que va de la mano con la scan del devianart, no hay ninguna prueba o ninguna razón para decir que es el bateador el que genera eso.

> También tenemos la misma mención de Enoch afirmando que la Zona sin Guardián caerá en la Nada misma junto a sus ciudadanos, o cuando el Bateador purifica a Hugo este desaparece y la Habitación se vuelve en blanco. Igualmente, el Juez menciona que el Bateador al purificar todo destruyó y erradicó el mundo, enviándola a una nada pristina.

Igualmente, nada de lo argumentado aquí esta desacreditando ninguno de los puntos, de hecho está pasando por alto cosas ya explicadas, la mención de Enoch es un punto en contra de la purificación, Hugo es claramente un guardián por lo

visto, así que su muerte aplica igual que con cualquier guardián, y la mención del juez solo remarca lo obvio, el bateador al "purificar" a los guardianes erradicó el mundo y lo mandó a la nada, pero no por que tenga la susodicha purificación, si no que como ya está bastante claro, se debe a que son los guardianes los que mantienen vivas las zonas, y al matarlos sucede ese destello, todo pierde color y todo muere.

> Respecto a que si la Purificación se usa para cuando mata o no, se está ignorando que el propio juego hace una separación entre la purificación que consiste en matar a los Espectros y la purificación real que ocurre por el Bateador.

No realmente, pues no existe tal diferenciación en primer lugar, no se aclara en ningún momento que tal cosa exista, más teniendo en cuenta lo de los guardianes.

> Vemos cómo Hugo y los Guardianes terminan desapareciendo una vez que son purificados, a diferencia de personajes como Sugar o Japhet, que cuando son derrotados, o se quedan muertos, o simplemente escapan. En cualquier caso, el término de "adversarios purificados" no debería ser tomado de forma literal, ya que en el contexto de las peleas simplemente se refiere a una batalla a muerte.

Hugo es un niño y el juez es un gato, y cuando estos mueren solo sale sangre, básicamente porque el bateador los revienta de un putazo sin más, y respecto a lo de los guardianes, es curioso que se señale que estos desaparecen, cuando de hecho ninguno lo hace, todos permanecen luego de muertos en sus lugares, hasta se señala como es que Japhet (quien es un guardian), en vez de ser borrado

por la purificación, aparece abatido en el suelo y muere, en ningún momento su cuerpo es borrado. Así que en resumidas cuentas, los personajes más pequeños o débiles son diezmados por el bateador, mientras que los más grandes permanecen ahi —y eso sin mencionar el comic en el que se ve que al purificar a los espectros solo los dejó ahi tirados y muertos—, esto porque el borrado de la purificación no existe realmente, solo se trata de derrotar.

> Lo cierto es que las menciones de Mortis dejan bastante en claro que las Competencias tienen su nombre porque justamente están relacionadas a los conceptos de los cuales se están inspirando, como que el Clímax sea mencionada como el fin de la narrativa en vez de ser un título para esa habilidad. Justamente las habilidades de Enoch son reglas narrativas, así que de ese lado no hay una razón verídica para removerle las habilidades.

Pero, al fin y al cabo solo son nombres de habilidades, no hacen nada de lo señalado, Enoch no manipula la narrativa, de igual modo que Dedan no manipula el tiempo a pesar de que sus competencias se basan en aquello, el add-on Omega por ejemplo, solo posee nombres de competencias con cosas relacionadas a las cámaras ¿por qué? pues básicamente por que sí, a Mortis le gusta meter cosas porque sí sin más, visto por ejemplo con los nombres de los guardianes siendo sacados de la biblia sin que eso signifique nada, lo mismo con cosas como nombres de las zonas, que son meramente nombres de pinceles, el autor nunca pretendió que las competencias fueran narrativas, o abstracciones en el sentido literal de poder alterar conceptos fundamentales del universo, eso va bastante en contra de la naturaleza planteada de OFF.

> Espectros, quienes igual están fuera de las leyes divinas y son encarnaciones de la maldad, aparte que existen Espectros mencionados directamente de esa forma. Cosas que sustentan su naturaleza abstracta.

Okay, lo del tipo 2 se puede mantener, aunque esa mención de fuera de las leyes divinas como digo tiene nulo sustento, pero lo de las encarnaciones de la maldad pues es verdad.

> Inmortalidad tipo 7

Lo de la inmortalidad lo hable con Kido y Palito y pues, deberia quedarse pero tendría la debilidad de que el jugador puede elegir dejar de apoyar al bateador.

> sino que este define las fronteras de cada Zona, y sin el mismo, se menciona que los Elsens caminarían por la eternidad sin rumbo concreto. Eso ya es abarcar lo que sería el espacio mismo.

Manejar las fronteras parece solamente hacer referencia a que le pone limites para que dejen de caminar, o sea básicamente como cualquier frontera real, no tiene que ver con el espacio, de igual modo incluso si lo hiciera, el bateador no parece tener ninguna forma de deformar o manipular el espacio, solo usa ataques con plastico.

> Manipular el humo equivale a manipular el aire que se respira en OFF. Y esto porque el humo, al ser tiene uno de los elementos primarios, cumple con el rol que debería tener el aire en la realidad.

Claro, pero fuera de OFF la gente no respira humo, a eso me refería.

> Manipular el texto no solo se debe a que interactúe con los globos de textos invocados por Dedan, sino a que la Purificación también altera y deforma los textos de las Zonas al ser efectuada.

Eso es solo cambiar carteles, y como ya mencioné bastantes veces, no es algo que haga el bateador.

Y un punto extra complementario, cuando le preguntaron a Mortis que tan poderoso sería el bateador en la vida real solamente dijo que podría matar bastante gente, curarse y usar magia (Competencias), jamás menciona borrar cosas con la purificación o nada similar, pues ni si quiera Mortis pretendía que la purificación sea algo de este estilo.

---

0 **Twisted Gaming Tv** • 18-09-2024

Concuerdo con todo lo visto en esta vaina

---

0 **Azh'Voroph, the Crypt Lord** • 18-09-2024

Eso no está probando que tenga que ver con el bateador, el destello de luz al morir y la perdida de color son meramente efectos de los guardianes, cosa que va de la mano con la scan del devianart, no hay ninguna prueba o ninguna razón para decir que es el bateador el que genera eso.

De hecho sí tiene que ver con el Bateador. El Juez menciona que tú has erradicado al mundo y ocasionado que se vuelva una nada pristina, haciendo una clara referencia al poder de la Purificación que ejerce el Bateador una vez los Guardianes son acabados. Tampoco es que la mención en DeviantArt mencione que esto no sea algo que haga el Bateador, cuando simplemente está describiendo los efectos visuales que surgen una vez purifica a alguien.

Igualmente, nada de lo argumentado aquí esta desacreditando ninguno de los puntos, de hecho está pasando por alto cosas ya explicadas, la mención de Enoch es un punto en contra de la purificación, Hugo es claramente un guardián por lo visto, así que su muerte aplica igual que con cualquier guardián, y la mención del juez solo remarca lo obvio, el bateador al "purificar" a los guardianes erradicó el mundo y lo mandó a la nada, pero no por que tenga la susodicha purificación, si no que como ya está bastante claro, se debe a que son los guardianes los que mantienen vivas las zonas, y al matarlos sucede ese destello, todo pierde color y todo muere.

Claro. Los Guardianes son motores vivientes para cada Zona, y justamente es por esto que el Bateador debe purificarlos directamente para enviar a la misma a la nada. De vuelta, eso es algo que se aprecia visualmente en el propio juego: cada Guardián a la hora de ser purificado por el Bateador recibe ese destello blanco, que luego crece en una luz que abarca toda la pantalla mostrando cómo la Zona es hundida en la nada. Igualmente con Hugo, que se puede apreciar cómo tanto él como la Habitación desaparecen para dejar un vacío blanco. Si fuera como un asesinato normal, por ejemplo con Sugar, los Guardianes simplemente habrían caído muertos y la Zona se haría blanca, o se mostraría cómo sale el sprite del sangrado para luego desaparecer, como con el Juez. Pero no, se está mostrando visualmente que el Bateador aplica directamente en ellos la Purificación para

convertir todo en una tierra pura, ocasionando que desaparezcan de la realidad por completo.

No realmente, pues no existe tal diferenciación en primer lugar, no se aclara en ningún momento que tal cosa exista, más teniendo en cuenta lo de los guardianes.
Como ya expliqué arriba, la diferencia sí se muestra en el juego, visualizando lo que son los poderes de la Purificación verdaderos comparados con la purificación de cuando mata a sus enemigos.

Para que veas mejor el punto, voy a hacer 2 comparaciones sencillas con lo que se ve en el juego. Cuando el Bateador purifica a Dedan, se aprecia cómo este sufre el destello blanco, junto al sonido de entrada a la Nada, para luego proseguir con el destello general de la pantalla. Esto es muy diferente a lo visto con Sugar, quien a pesar de haber sido "purificada" (con todo y cartelito diciendo "Adversarios purificados"), solo se cae muerta en el cuarto. Por el otro lado, Hugo cuando es purificado por el Bateador desparece en un santiamén llevándose consigo toda la Habitación, mientras que en la batalla final, cuando el Juez acaba con el Bateador, bueno, solo se ve que el sprite del sangrado aparece en el Bateador y este desaparece.

Se vea por donde se vea, Mortis está señalando con todo esto que la purificación, en todas sus reglas, es una habilidad verdadera que existe en el juego, y que realmente no tiene relación con lo que se menciona en las batallas. La afirmación de DeviantArt justamente también es un sustento de que hablamos de un evento real, dado a que menciona que los colores se desvanecen *junto* a los Guardianes, es decir, estos sí que fueron impactados por la Purificación. Also, la Reina también

al ser purificada comienza a disiparse, para luego proseguir con el Bateador siendo enviado de frente a la Habitación. Una vez más, la Purificación siendo lo que es se muestra de manera consistente con los Guardianes.

¿Y porqué solo con ellos? Pues porque ellos son el núcleo de cada Zona y permiten que siga existiendo en el mar de la Nada. El Bateador no tiene la necesidad de borrar de la existencia a los distintos Espectros y enemigos que se encuentra, pues ese no es su objetivo. Ahí estás confundiendo carteles in-game y las peleas con lo que el Bateador ejerce con la habilidad de verdad.

Hugo es un niño y el juez es un gato, y cuando estos mueren solo sale sangre, básicamente porque el bateador los revienta de un putazo sin más,
Hugo sí desaparece. Lo podemos apreciar de forma ultra directa en el juego. ¿Qué necesidad tiene el Bateador de eliminar al Juez de la realidad? ¿Cuando ahí mismo posee acceso al interruptor con el cual borrará absolutamente todo?

y respecto a lo de los guardianes, es curioso que se señale que estos desaparecen, cuando de hecho ninguno lo hace, todos permanecen luego de muertos en sus lugares, hasta se señala como es que Japhet (quien es un guardian), en vez de ser borrado por la purificación, aparece abatido en el suelo y muere, en ningún momento su cuerpo es borrado.
Los Guardianes solo permanecen vivos y moribundos por unos segundos, pero luego terminan por desaparecer completamente, y consigo, enviando las Zonas hacia la Nada. Me parece curioso que trates de usar esa carta... ya que cuando regresas a las Zonas tras haber sido purificadas, si vas al sitio donde supuestamente deben estar los cadáveres de los Guardianes, pues oye, literalmente no hay nada ahí.

Así que en resumidas cuentas, los personajes más pequeños o débiles son diezmados por el bateador, mientras que los más grandes permanecen ahi —y eso sin mencionar el comic en el que se ve que al purificar a los espectros solo los dejó ahi tirados y muertos—, esto porque el borrado de la purificación no existe realmente, solo se trata de derrotar.

Como ya dije, estás malinterpretando el combate, donde el Bateador solo va a apalear todo lo que se encuentra, con el acto verdadero de purifcar, que es expuesto como ya un borrado conceptual de verdad. Y todo eso porque al inicio y final de cada pelea se utilizan palabras sinónimas a la purificación... creo que debemos empezar a diferenciar lo que son términos del gameplay con las hazañas reales 🗿.

Pero, al fin y al cabo solo son nombres de habilidades, no hacen nada de lo señalado, Enoch no manipula la narrativa, de igual modo que Dedan no manipula el tiempo a pesar de que sus competencias se basan en aquello, el add-on Omega por ejemplo, solo posee nombres de competencias con cosas relacionadas a las cámaras ¿por qué? pues básicamente por que sí, a Mortis le gusta meter cosas porque sí sin más, visto por ejemplo con los nombres de los guardianes siendo sacados de la biblia sin que eso signifique nada, lo mismo con cosas como nombres de las zonas, que son meramente nombres de pinceles, el autor nunca pretendió que las competencias fueran narrativas, o abstracciones en el sentido literal de poder alterar conceptos fundamentales del universo, eso va bastante en contra de la naturaleza planteada de OFF.

Estoy de acuerdo con que nombres sueltos por sí solos no significan nada. Pero estás ignorando la propia explicación que da Mortis referentes a las Competencias

de Enoch, y que todas sean reglas de la trama, en vez de ser simples títulos bonitos. Tampoco pretendo asumir que haya algo más profundo en el significado de los personajes, pero eso no da razones para negar que a la hora de hablar de las Competencias, sus poderes estén relacionados a los nombres que poseen (de nuevo, Enoch).

Respecto a porqué parece ser que esas habilidades no se aplican de ese modo... no sé... ¿no será porque estamos hablando de un juego RPG Maker hecho por un adolescente, y obviamente no sabrá cómo visualizar o plasmar habilidades tan abstractas como controlar reglas narrativas? Todo debe ser tomado en cuenta, en este caso, las menciones de Mortis explayan mejor lo que quería representar con cada Competencia en su juego.

Okay, lo del tipo 2 se puede mantener, aunque esa mención de fuera de las leyes divinas como digo tiene nulo sustento, pero lo de las encarnaciones de la maldad pues es verdad.
Lo contrario. Que estén fuera de las leyes divinas sustenta que sean seres metafísicos. Después de todo, la metafísica se refiere a todo aquello que existe más allá de las leyes naturales.

Lo de la inmortalidad lo hable con Kido y Palito y pues, deberia quedarse pero tendría la debilidad de que el jugador puede elegir dejar de apoyar al bateador.
Pues está bien, aunque no creo que sea algo realmente útil en una pelea, ya que encima, la decisión de dejar al Bateador y unirse al Juez es opcional dentro del mismo juego.

Manejar las fronteras parece solamente hacer referencia a que le pone limites para que dejen de caminar, o sea básicamente como cualquier frontera real, no tiene que ver con el espacio, de igual modo incluso si lo hiciera, el bateador no parece tener ninguna forma de deformar o manipular el espacio, solo usa ataques con plastico.

Bastante cuestionable, pues al hablar del plástico, se menciona que sin este, el *mundo* carecería de fronteras, y que es *por eso* que la gente terminaría caminando hasta el infinito. No habla de fronteras como no sé... la frontera de países. Está hablando de los límites mismos del mundo y cómo es gracias al plástico que existe un espacio definido en vez de uno infinito. Utilizar el plástico sería básicamente daño espacial.

Claro, pero fuera de OFF la gente no respira humo, a eso me refería.

Igual tiene las mismas aplicaciones que el aire como elemento. Aunque creo que también podría ser dejado como Manipulación del Aire menor.

Eso es solo cambiar carteles, y como ya mencioné bastantes veces, no es algo que haga el bateador.

Ya expliqué constantemente cómo es que la Purificación sí está relacionada al Bateador en sí.

Respecto al otro comentario, creo que es evidente que no es algo que exprese el verdadero alcance de los poderes del Bateador, y que es más que nada un comentario en broma, especialmente con esa mención del poder de 4000 (aparte de preguntar sobre el poder del Bateador en la vida real, bruh). Asumo que tampoco debería tener Add-Ons o que estos no estaban planeados por Mortis, ya que tampoco los menciona ahí 🗿.

0

ImStrawed • 18-09-2024

> De hecho sí tiene que ver con el Bateador. El Juez menciona que tú has erradicado al mundo y ocasionado que se vuelva una nada pristina, haciendo una clara referencia al poder de la Purificación que ejerce el Bateador una vez los Guardianes son acabados.

Eso es una interpretación demasiado conveniente de los hechos, por que teniendo todo el resto del contexto, lo más lógico y evidente es que el bateador, en efecto borró todo, pero por matar a los guardianes, cosa que se menciona en el juego por parte de dos de estos, cosa que mortis reafirma varias veces, tanto en los streams de aniversario como en el devianart, y que tiene coherencia con todo lo demás presentado, la interpretación de la existencia de la purificación trae consigo muchísimos peros, así que quiero emplear el principio de la navaja de Ockham, asumiendo las dos posturas como igual de validas, para afirmar que la purificación del bateador existe necesitamos asumir que:
- Existe una diferenciación dentro de los combates y la "verdadera"
- Existe justificación de por qué los cuerpos de Sucre, Japhet o de básicamente todos esos espectros en el comic no son borrados.
- Asumir en todo caso que el bateador sabe que debe usar la purificación específicamente solo con los guardianes (por alguna razón en particular), para que su efecto se aplique a toda la zona, a pesar de que al inicio del juego claramente no sabia de la existencia de tales "guardianes"
- La purificación solamente funciona de forma muy especifica cuando mata a guardianes —y eso que ni si quiera borra a los guardianes inmediatamente tras

matarlos, y tampoco mata a nadie—
En cambio, para lo demás, solamente nos apegamos a cosas vistas en el juego, vistas en comics y en menciones bastante claras de Mortis, no estamos asumiendo nada.

> Si fuera como un asesinato normal, por ejemplo con Sugar, los Guardianes simplemente habrían caído muertos y la Zona se haría blanca, o se mostraría cómo sale el sprite del sangrado para luego desaparecer, como con el Juez.

De hecho, este punto está reafirmando el mío, si cuando mata a Sucre o al juez no sucede nada, pero cuando específicamente mata a los guardianes, que tienen menciones especificas de que mantienen las zonas estables y que sabemos por lore que son los creadores de las zonas, ahi si pasa algo, el destello y decoloreo (decoloreo que como digo, está confirmado que es un efecto de la muerte de los guardianes, porque dice "cada color se desvanece con el guardián"), esto nos está diciendo por toda la cara lo que Mortis también confirma, que la susodicha purificación no existe, porque si un guardián muriera por razones X que no tuvieran nada que ver con el bateador, sucedería exactamente lo mismo, todo perdería el color y se llenaría de secretarios, esencialmente ese es el efecto de la muerte de un guardián, la única hazaña del bateador es matar a estos para joder las zonas.

> Para que veas mejor el punto, voy a hacer 2 comparaciones sencillas con lo que se ve en el juego.

Entiendo lo que intentas decir, pero analízalo desde la perspectiva de arriba, no es coincidencia que la "Purificación" solamente "funcione" con los guardianes, esto

se debe a que el destello y demás son solo, la zona yéndose a la mierda al perder a su líder.

> justamente también es un sustento de que hablamos de un evento real, dado a que menciona que los colores se desvanecen junto a los Guardianes, es decir, estos sí que fueron impactados por la Purificación.

Eso es otra interpretación muy conveniente de la situación, los colores de la zona se desvanecen junto al guardián... De la zona... Por que al morir el guardián de la zona muere (valga la redundancia) la zona, mueren sus colores y muere toda la estructura, porque ese es su motor viviente y sin este no puede existir, no por que el bateador utilice un reality warping a escala continental para borrarlo todo junto al guardián, como digo, interpretar que eso es lo que está sucediendo requiere de muchos supuestos e hipotéticos, comparado a los hechos que se ven en el juego.

> Una vez más, la Purificación siendo lo que es se muestra de manera consistente con los Guardianes.

Claro que se "muestra consistente" ante los únicos entes cuya muerte puede desestabilizar una zona, porque eso es todo lo que sucede, la mayoría de estos puntos solamente siguen un argumento cíclico así que, si el debate continua, creo deberíamos reducirlo a una respuesta general a todos los puntos.

> ¿Y porqué solo con ellos? Pues porque ellos son el núcleo de cada Zona y permiten que siga existiendo en el mar de la Nada. El Bateador no tiene la necesidad de borrar de la existencia a los distintos Espectros y enemigos que se encuentra, pues ese no es su objetivo.

Esto es otra interpretación a conveniencia que es necesaria para asumir que la purificación existe. Que de hecho va en contra de el lore de OFF, pues el bateador no se entera de que existen guardianes hasta que conoce a Dedan (Como dije), y de hecho al principio del juego se ve que este lo que deseaba era acabar con los espectros y con quien los traía, su objetivo no era acabar con las zonas, decidió hacerlo solamente luego de considerar "impuros" a los guardianes. Ahi hay otro supuesto que debemos añadir a la interpretación que planteas:

"El bateador no usaba la purificación contra espectros a pesar de que su misión original fuera eliminarlos y que no supiera de la existencia de los guardianes"

> Ya respondiendo más bien a la pregunta Hugo sí desaparece. Lo podemos apreciar de forma ultra directa en el juego. ¿Qué necesidad tiene el Bateador de eliminar al Juez de la realidad?

Sale sangre antes de que lo haga, no puedo decir mucho más, pero probablemente Mortis no quiso darse a la molestia de hacer un sprite de el juez tirado ahi -de todos modos medio irrelevante esto- y lo segundo, la pregunta de la necesidad, creo que es algo que va más con tu punto que con los míos, porque según yo el bateador no posee tal capacidad de borrar. Que ahora que lo mencionamos, ¿no es curioso que necesite de un interruptor para apagar el mundo? ¿o que necesite de matar guardianes para purificar cosas? hasta conocer a Dedan, no tenia idea de que tales "guardianes" existían, asumiendo entonces que tuviera una habilidad capaces de emblanquecer cosas y borrarlas de la existencia ¿por qué no lo usaba desde un principio? nada se lo impedía.

> Me parece curioso que trates de usar esa carta... ya que cuando regresas a las Zonas tras haber sido purificadas, si vas al sitio donde supuestamente deben estar los cadáveres de los Guardianes, pues oye, literalmente no hay nada ahí.

No hay nada porque la zona ya colapso por la muerte de sus guardianes, que se llamen "zonas purificadas" es solamente por que a la vista del bateador, esa blancura es perfecta, y también por que es culpa suya ese estado en el que se encuentran, pues mató a los guardianes de la zona.

> pero eso no da razones para negar que a la hora de hablar de las Competencias, sus poderes estén relacionados a los nombres que poseen (de nuevo, Enoch).

Entonces... ¿De qué forma se representa tales habilidades narrativas en enoch? Nunca se lo ve alterar la trama, o la narrativa, o hacer cualquier cosa medianamente similar, una habilidad narrativa le hubiera venido perfecta a lo largo del juego, o para eliminar al bateador.

> ¿no será porque estamos hablando de un juego RPG Maker hecho por un adolescente, y obviamente no sabrá cómo visualizar o plasmar habilidades tan abstractas como controlar reglas narrativas?

O tal vez porque solo son nombres, se está ignorando deliberadamente la existencia de otros conjuntos de cosas que son nombrados con otros conceptos porque sí (Lápices, Fotografías, Química, etc), sin mencionar que la explicación de Mortis solamente habla de el origen del nombre de las competencias de Enoch, no

su idea real de que las competencias fueran conceptos narrativos manipuladores de la realidad.

> Lo contrario. Que estén fuera de las leyes divinas sustenta que sean seres metafísicos. Después de todo, la metafísica se refiere a todo aquello que existe más allá de las leyes naturales.

> Esto lo explique más arriba con lo de, de donde esa "divinidad" proviene.
> Está hablando de los límites mismos del mundo y cómo es gracias al plástico que existe un espacio definido en vez de uno infinito.

No dice directamente limites del mundo, dice las fronteras o bordes que impiden que se vayan caminando a lo loco, como meras murallas para impedir que se despisten.

> Asumo que tampoco debería tener Add-Ons o que estos no estaban planeados por Mortis, ya que tampoco los menciona ahí .

Los add-ons pueden entrar en la magia, yo nada más digo-

Pero bueno, para resumir esto, por que este debate puede ponerse largo y no parece que vaya a avanzar de este punto cíclico. El mejor punto a mi favor es que, casi todo lo que argumentas, aunque tiene sus respectivas bases, dependen de una interpretación conveniente de los hechos, interpretación que necesita de muchos supuestos y muchas explicaciones especificas para que se pueda

considerar real y que de hecho señale en numerosas veces, mientras que la inexistencia de la purificación es algo que encaja más coherentemente y no requiere ninguna otra explicación más que "los guardianes al morir desestabilizan la zona y le quitan el color", porque eso no genera ningún conflicto con ninguna parte de la lógica del juego, esto solo podría ser así si fuera pensado de esa forma, la purificación no es más que un head-canon.

0

Palito266 • 18-09-2024

"**Yo nunca he intentado desmentir la información, estoy proporcionando el dato de que esta revisión fue hecha recientemente por un usuario polémico que baneamos, y con eso dejo a la administración decidir y proceder.**
Falacia del hombre de paja: Extrapolar información a tu favor." Yo asumí que ese fact de que lo hizo un usuario baneado tenía que ver con la calidad del argumento, ya que lo comentaste en el hilo de manera seria.
Haberlo dicho en el server o DM si era una boludez, a nadie le importa de donde sale la info, solo la calidad de la misma. Hay que separar al artista del arte.

(Editado por Palito266)

0

JackGrasoso 2.0 • 18-09-2024

El Bateador y todo OFF es infradimensional, ya que todo es solo el sueño de un niño en coma con padres divorciados

FIN 🪨

(Editado por JackGrasoso 2.0)

0 **Lusandro0.3 real** • 18-09-2024

Viendo por Cómo va la cosa luego me dice que esto también va a terminar en nada y tomando en cuenta que en quien hizo el hilo uso copypaste deja mucho que desear

0 **KaijuFan85** • 18-09-2024

Dejenme adivinar; fue Morta.

0 **Eldrazi Kido** • 18-09-2024

Cambio mi voto a favor de Azh'Voroph

0 **ImStrawed** • 18-09-2024

@Lusandro0.3 real no, no hice copypaste, dejen de hablar basura sin saber.

(Editado por ImStrawed)

0 **Yharim p** • 18-09-2024

Aceptado

0 **Lusandro0.3 real** • 18-09-2024

```
no, no hice copypaste, dejen de hablar basura sin saber.
```

Ajá sí claro y además no me estés diciendo basura porque yo no te falté el respeto en ningún momento así que tú no me estés faltando el respeto

0

El wey de las tortillas • 18-09-2024

Neutral Por el momento, quiero que se siga desarrollando

0

LaVidaMisma • 18-09-2024

"Ajá sí claro y además no me estés diciendo basura porque yo no te falté el respeto en ningún momento así que tú no me estés faltando el respeto"

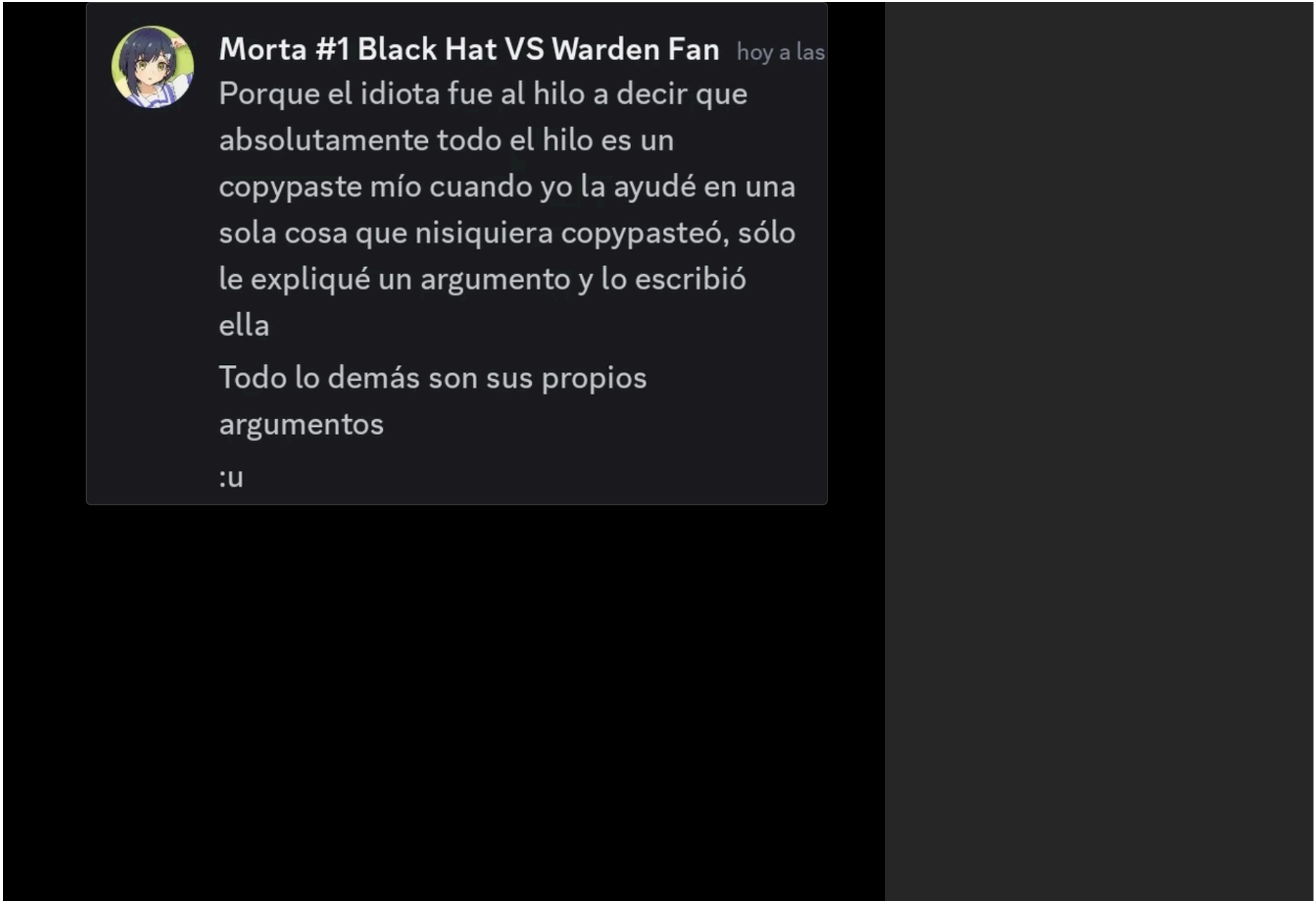
Acusar a alguien de hacer copypaste sin saber sí es faltar el respeto.

Y por cierto, no te dijo basura a ti específicamente, ya que habló en general y no hacia alguien en particular.

5

Amaru23 • 18-09-2024

Hola pibes vengo a dar contexto


Morta #1 Black Hat VS Warden Fan hoy a las
Porque el idiota fue al hilo a decir que absolutamente todo el hilo es un copypaste mío cuando yo la ayudé en una sola cosa que nisiquiera copypasteó, sólo le expliqué un argumento y lo escribió ella
Todo lo demás son sus propios argumentos
:u

Morta #1 Black Hat VS Warden Fan hoy a las

Encima va y dice que "ayuda a usuarios baneados a hacer revisiones" cuando yo nunca se lo pedí

Le hablé de unos argumentos en dm porque ella también analiza OFF y tuvo la idea de hacer revisión

Wou es tontito btw

0

A0304A • 18-09-2024

El primer hilo sí fue 90% de copypaste de Morta creo que debí comentar ahí eso en su momento para armar bardo xdon

0

Other analyst • 18-09-2024

Estoy neutral por el momento.

El verso de OFF:

0

ImStrawed • 18-09-2024

> Ajá sí claro y además no me estés diciendo basura porque yo no te falté el respeto en ningún momento así que tú no me estés faltando el respeto

Ya lo aclararon pero igualmente reitero, decir que vine a hacer copypaste y desprestigiar todos los argumentos sí que es faltar al respeto, y *dije que dejen de hablar basura*, no que tu fueras una basura.

Extra: Puta madre Wou mira el lio que has generado por venir a joder XDDDD

0

Pnwx • 18-09-2024

Mantengo mi Voto por Strawed

0 **ImStrawed** • 18-09-2024

Aguardo las respuestas de momento...

---

0 **Azh'Voroph, the Crypt Lord** • 19-09-2024

Oigan tampoco se pongan a pelear por cosas sobre si los argumentos fueron copiados o no c. Al final eso no afecta el resultado del hilo y es super irrelevante para la discusión.

Dicho esto...

así que quiero emplear el principio de la navaja de Ockham, asumiendo las dos posturas como igual de validas, para afirmar que la purificación del bateador existe necesitamos asumir que:
Quiero comenzar señalando los puntos que se quieren hacer denotar para demeritar esto como un argumento inconexo. Si nos vamos con la navaja de Ockham, lo más lógico que se concluye es que el gameplay no está relacionado a la cuestión de la Purificación.

Existe una diferenciación dentro de los combates y la "verdadera"
La hay. De vuelta nos vamos al gameplay:

- Cuando acaba la batalla
- Cuando purifica a un Guardián

No son pocas las veces donde se ve que tras la pelea si bien termina en que los personajes desaparecen, siguen vivos o simplemente caen muertos.

Existe justificación de por qué los cuerpos de Sucre, Japhet o de básicamente todos esos espectros en el comic no son borrados.
Porque no han sido purificados en el sentido literal, como se muestra constantemente en el juego. Por cierto, en el juego igual se muestra que los Espectros desaparecen tras ser purificados por el Bateador, así que tampoco creo que el cómic pueda ser interpretado de una forma tan literal.

Asumir en todo caso que el bateador sabe que debe usar la purificación específicamente solo con los guardianes (por alguna razón en particular), para que su efecto se aplique a toda la zona, a pesar de que al inicio del juego claramente no sabia de la existencia de tales "guardianes"
La misión del Bateador siempre ha sido acabar con los espectros, que de ahí se expande a "apagar" el mundo. No por nada el final es como es. Aparte, al inicio del juego es que el Bateador descubre que es un enviado de la Reina, y el propio Dedan da tiempo para mencionar que es Guardián de la Zona. Eso ya da tiempo necesario para aprender de las Zonas y la relación que tienen sus Guardianes con la Reina. Also, el Bateador ya conocía a la Reina, así que algo de conocimiento cuanto menos debe poseer.

La purificación solamente funciona de forma muy especifica cuando mata a guardianes —y eso que ni si quiera borra a los guardianes inmediatamente tras matarlos, y tampoco mata a nadie—
Porque los Guardianes protegen las Zonas de que sean purificadas, al ser sus motores vivientes. Sin ellos, el Bateador no tendría un bloqueo que le impida purificarlo todo. Aparte, si bien los Guardianes tardan lo suyo en ser borrados (ni siquiera eso, solo se mantienen vivos por unos segundos antes de desaparecer), la Reina y Hugo son eliminados casi al instante.

En cambio, para lo demás, solamente nos apegamos a cosas vistas en el juego, vistas en comics y en menciones bastante claras de Mortis, no estamos asumiendo nada.
Para lo demás se están sacando asunciones que los carteles de las peleas tienen relación con que el Bateador esté purificando cosas de manera literal, a pesar de que el juego con las cinemáticas y eventos plasma directamente cómo es que sí hay una diferencia entre purificar algo y no. Básicamente, todo tu argumento se basa en una falacia de asociación; estás asumiendo que las peleas son *la* purificación dicha por el Bateador, solo porque utilizan esos sinónimos en pleno combate. Incluso si nos ponemos estrictos, que se mencione que la Purificación decolorea la Zona no afirma que esto no tenga relación con el Bateador.

De hecho, este punto está reafirmando el mío, si cuando mata a Sucre o al juez no sucede nada, pero cuando específicamente mata a los guardianes, que tienen menciones especificas de que mantienen las zonas estables y que sabemos por lore que son los creadores de las zonas, ahi si pasa algo, el destello y decoloreo (decoloreo que como digo, está confirmado que es un efecto de la muerte de los guardianes, porque dice "cada color se desvanece con el guardián"), esto nos está diciendo por toda la cara lo que Mortis también confirma, que la susodicha purificación no existe, porque si un guardián muriera por razones X que no tuvieran nada que ver con el bateador, sucedería exactamente lo mismo, todo perdería el color y se llenaría de secretarios, esencialmente ese es el efecto de la muerte de un guardián, la única hazaña del bateador es matar a estos para joder las zonas.
Porque a ellos no los ha purificado o aplicado sus poderes del mismo modo que lo hace con los Guardianes. Insisto, el Bateador no tendría una razón para eliminar

de la existencia a todos sus enemigos, cuando de por sí 1) inicialmente su plan era simplemente asesinar a los "Espectros" que encuentre, y 2) ya cumple eso al purificar a los Guardianes. Con lo otro no entiendo a qué quieres llegar, pues jamás se ha visto que los Guardianes hayan muerto o algo parecido previo a la llegada del Bateador. De todos modos, eres tú contra el propio juego. El final de cada batalla de jefe se muestra que resulta en lo mismo; el Bateador eliminando de la realidad a su objetivo.

Entiendo lo que intentas decir, pero analízalo desde la perspectiva de arriba, no es coincidencia que la "Purificación" solamente "funcione" con los guardianes, esto se debe a que el destello y demás son solo, la zona yéndose a la mierda al perder a su líder.
Y tampoco tiene sentido que uses el término "purificación" de una forma tan arbitraria a decir verdad.

Vamos a ver, estás asumiendo que la "purificación" a la cual se refiere el Bateador es estrictamente hablando que este mata a sus adversarios, y todo esto en base a la frase de "adversarios purificados" que sale tras cada combate. Ok, hasta ahí te lo puedo medio comprar. ¿Entonces porqué Japhet sigue vivo una vez pierde la batalla? No se utiliza ningún mensaje en plan "El adversario escapó" o algo parecido. No. Se utiliza el mismo término: Adversarios purificados. Estás diciendo que estoy sobrepensando con mi argumento, pero irónicamente, tu lógica es la que trae problemas aquí. Se asume que purificar algo = matarlo en todos los contextos, basado en el mensaje final de cada pelea y un cómic que representa la pelea que tiene el Bateador con los Espectros (que como mostré antes, no es algo que se pueda tomar literal). Y todo eso, a pesar de que:

1. Haya una clara diferencia entre los enemigos derrotados y los Guardianes

2. Se muestre visualmente en el juego que los Guardianes al ser purificados terminan desapareciendo
3. La frase "adversarios purificados" se utilice de manera genérica, en vez de indicar la acción real de purificar
4. Los enemigos "purificados" pueden no llegar a ser asesinados, sino más bien, escapan

Haciendo de todo el argumento uno bastante inconsistente con lo que se mira en el juego. Irónicamente, creo que en este caso la navaja me favorece a mí. Para el argumento dado, debemos dar muchas vueltas a lo que significa exactamente el mensaje y porqué varía tanto en cada momento. Mientras tanto, lo que yo propongo es que ese mensaje de adversarios purificados es simplemente el mensaje genérico que se utiliza cuando ganas un combate, del mismo modo que otros juegos utilizan "victoria", "KO" o ya incluso palabras que no tienen mucha relación entre sí como el "Retired" de ASBR. La verdad, es que es así de simple.

Eso es otra interpretación muy conveniente de la situación, los colores de la zona se desvanecen junto al guardián... De la zona... Por que al morir el guardián de la zona muere (valga la redundancia) la zona, mueren sus colores y muere toda la estructura, porque ese es su motor viviente y sin este no puede existir, no por que el bateador utilice un reality warping a escala continental para borrarlo todo junto al guardián, como digo, interpretar que eso es lo que está sucediendo requiere de muchos supuestos e hipotéticos, comparado a los hechos que se ven en el juego.
Y el estado de la Zona refleja lo que sucedió con el Guardián, quien había sido purificado y eliminado por el Bateador. La Zona es deformada y cae en el mar de la

Nada, del mismo modo que el Guardián es eliminado de la existencia y cae hacia la Nada.

Claro que se "muestra consistente" ante los únicos entes cuya muerte puede desestabilizar una zona, porque eso es todo lo que sucede, la mayoría de estos puntos solamente siguen un argumento cíclico así que, si el debate continua, creo deberíamos reducirlo a una respuesta general a todos los puntos.
Estás desviándote. ¿Porqué los Guardianes desaparecen si la Purificación, según tú, no existe?

"El bateador no usaba la purificación contra espectros a pesar de que su misión original fuera eliminarlos y que no supiera de la existencia de los guardianes"
Todo este punto ya fue respondido retroactivamente arriba.

Sale sangre antes de que lo haga, no puedo decir mucho más, pero probablemente Mortis no quiso darse a la molestia de hacer un sprite de el juez tirado ahi -de todos modos medio irrelevante esto- y lo segundo, la pregunta de la necesidad, creo que es algo que va más con tu punto que con los míos, porque según yo el bateador no posee tal capacidad de borrar.
Pero no lo estás entendiendo. ¿Acaso borrar al Juez será algo que cambie el resultado final que es justamente "apagar" el universo?

Que ahora que lo mencionamos, ¿no es curioso que necesite de un interruptor para apagar el mundo? ¿o que necesite de matar guardianes para purificar cosas? hasta conocer a Dedan, no tenia idea de que tales

"guardianes" existían, asumiendo entonces que tuviera una habilidad capaces de emblanquecer cosas y borrarlas de la existencia ¿por qué no lo usaba desde un principio? nada se lo impedía.

Eso puede ser simplemente cuestiones de rango. Sabemos que el interruptor simboliza no solo acabar con el mundo, sino acabar con el juego mismo. El Bateador necesitará eso para finalmente apagarlo todo en vez de hacerlo de manera progresiva como lo hacía la purificar las Zonas y los Guardianes. Respecto a lo otro, lo más probable es que requiera de debilitar cuanto menos a los Guardianes para poder purificarlos, ya que justamente, al ser las máquinas que permiten la existencia de las Zonas, su propio poder estaría chocando con el poder de la Purificación, misma razón por la cual luego el Bateador tenga que ir personalmente ante ellos para matarlos y de ahí aplicarles la Purificación. Eso sería una hazaña de resistencia a los poderes del Bateador más que nada.

No hay nada porque la zona ya colapso por la muerte de sus guardianes, que se llamen "zonas purificadas" es solamente por que a la vista del bateador, esa blancura es perfecta, y también por que es culpa suya ese estado en el que se encuentran, pues mató a los guardianes de la zona.

Nuevamente lo estás desviando. ¿Porqué los Guardianes no existen una vez la Zona es purificada? ¿No crees que lo más coherente es que se deba a que han sido eliminados de la existencia? ¿Razón por la cual sus Zonas, al igual que ellos, cayeron en la Nada?

Ah, e insisto.

Entonces... ¿De qué forma se representa tales habilidades narrativas en enoch? Nunca se lo ve alterar la trama, o la narrativa, o hacer cualquier cosa

medianamente similar, una habilidad narrativa le hubiera venido perfecta a lo largo del juego, o para eliminar al bateador.

Pues las Competencias de por sí se manifiestan mediante poderes mágicos con múltiples efectos consigo. La manipulación de algo no solo se aplica de un modo concreto, sino que puede ser usado de diferentes métodos a través de la ficción. No todos los manipuladores del tiempo van a poder detenerlo, no todos los manipuladores espaciales serán capaces de crear espacios infinitos, etc.

Es por eso que el comentario de Mortis es importante aquí. Dadas las limitantes del RPG Maker, el ver cómo menciona las Competencias por justamente lo que son, esas habilidades que se señalan en sus títulos, nos indica qué intención tenía para plasmar en el juego. En este caso, Enoch teniendo habilidades relacionadas a la narrativa o las leyes de causalidad.

Otra cosa: cada Competencia tiene su propio efecto visual y sonoro. Una vez más, se quiere dar a entender que estas poseen diferentes orígenes y usos, en vez de ser los mismos ataques genéricos que inducen efectos o solo causan mucho daño.

O tal vez porque solo son nombres, se está ignorando deliberadamente la existencia de otros conjuntos de cosas que son nombrados con otros conceptos porque sí (Lápices, Fotografías, Química, etc), sin mencionar que la explicación de Mortis solamente habla de el origen del nombre de las competencias de Enoch, no su idea real de que las competencias fueran conceptos narrativos manipuladores de la realidad.

Te entiendo que algunas Competencias puedan carecer de un significado directo a comparación de otras. Pero por lo dicho antes, las mismas sí se visualizan y se

entienden como diferentes habilidades de diferentes tipos.

Esto lo explique más arriba con lo de, de donde esa "divinidad" proviene.
Igual sigue siendo un sustento para corroborar la naturaleza metafísica de los Add-Ons y Espectros.

No dice directamente limites del mundo, dice las fronteras o bordes que impiden que se vayan caminando a lo loco, como meras murallas para impedir que se despisten.
¿No?
*"Because without plastic, the world would have no **boundaries**. People would walk and walk **without ever stopping**."*
Se utiliza la palabra "boundary", que más precisamente se traduce a límite. Si quisieran haber usado el término frontera, se tendría que haber utilizado "border", pero no, se mencionan los límites, y se hace una analogía a cómo sin estos el mundo sería infinito y los Elsens caminarían sin parar.

Los add-ons pueden entrar en la magia, yo nada más digo-
Los Add-Ons son simplemente acompañantes para el Bateador. Nunca se los establece como seres mágicos o algo. Que aparte, para la magia siempre se han referido a las Competencias, no a los Add-Ons o Espectros.

En resumen; realmente no se está presentando una razón real para quitar la Purificación. Es una constante en el juego que las personas purificadas de verdad no es que terminen simplemente muertas o algo por el estilo. Es que terminan desapareciendo en la Nada, al igual que las Zonas que caen como efecto de esto. Se intenta demeritar estos hechos con menciones sueltas del gameplay y un

statement de Mortis, pero el problema es que ninguno de esas 2 cosas desmiente lo dicho, porque en el primero solo es el mensaje genérico de victoria en las peleas, que se puede apreciar, no es consistente con lo visto a lo largo de la historia (personajes sobreviviendo y escapando, o simplemente falleciendo sin más), y en el segundo solo es el autor reafirmando lo que ya todos sabemos: las Zonas pierden color con la Purificación y tal.

So, no es ningún headcanon.

0

Azh'Voroph, the Crypt Lord • 19-09-2024

Por cierto, viendo que no se dijo nada respecto a mi respuesta sobre la velocidad, asumo que el punto fue concedido al igual que el resto de cosas señaladas y de las cuales no se formó el debate. So, el Bateador quedaría con la velocidad lumínica a posible infinita.

Eso sí, deberia aplicar solo a la reacción y combate. Pues al final, navega a través de la Nada con la velocidad necesaria para seguirle el ritmo, así que el desplazamiento sí debería ser bajado.

0

ImStrawed • 19-09-2024

La velocidad sí la concedo, el resto lo responderé en un momento.

0

ImStrawed • 19-09-2024

> Existe una diferenciación dentro de los combates y la "verdadera"

Como ya explique bastantes veces, y como la scan de devianart nos da a entender (y hasta los diálogos de Enoch), no veo sentido a responder a este argumento, pues solo esta repitiendo cosas ya explicadas.

> Porque no han sido purificados en el sentido literal, como se muestra constantemente en el juego. La misión del Bateador siempre ha sido acabar con los espectros, que de ahí se expande a "apagar" el mundo.

Nada de lo mencionado aquí esta desmintiendo mi punto principal, el bateador no sabia de los guardianes al iniciar el juego y solo buscaba matar espectros, ¿entonces por qué se insiste tanto en que el bateador solo derrota a los enemigos, pero "Purifica" de verdad a los guardianes? ni si quiera sabía que eran motores vivientes hasta que llegó con Enoch, por lo que tampoco tiene sentido esto que estas diciendo, el bateador no "Purifica de verdad" a los guardianes, solo los derrota y posteriormente sus zonas se van a la mierda pq estos murieron, no se pq se insiste tanto algo diferente.

> Porque los Guardianes protegen las Zonas de que sean purificadas, al ser sus motores vivientes. Sin ellos, el Bateador no tendría un bloqueo que le impida purificarlo todo.

Este argumento es solo un headcanon, reitero ¿en serio es supuestamente más lógico pensar que todos los errores que señalo en la existencia de la purificación y el tener que recurrir a headcanons en lugar de simplemente inferir que Muerto

Guardian = Muerta zona? por que esto ya ni si quiera es un cherrypicking como los demás argumentos, es directamente un headcanon.

> Para lo demás se están sacando asunciones que los carteles de las peleas tienen relación con que el Bateador esté purificando cosas de manera literal

No de hecho, me baso en que Enoch dice que sin un guardián la zona esta destinada a morir, y en que mortis confirmó eso.

> a pesar de que el juego con las cinemáticas y eventos plasma directamente cómo es que sí hay una diferencia entre purificar algo y no

De nuevo, eso es el efecto de la muerte de un guardián, no la "purificación".

> Básicamente, todo tu argumento se basa en una falacia de asociación; estás asumiendo que las peleas son la purificación dicha por el Bateador, solo porque utilizan esos sinónimos en pleno combate. Incluso si nos ponemos estrictos, que se mencione que la Purificación decolorea la Zona no afirma que esto no tenga relación con el Bateador.

Primero, afirmar que "la totalidad de mi argumento" se sostienen en eso esta errado, segundo, no es una falacia de asociación, pues los ejemplos de la supuesta diferenciación entre purificación y "no purificación" son solamente el efecto de un guardián muriendo y con él su zona. Y tercero, nunca se menciona que la purificación decoloree la zona, dice que es un efecto de la muerte de los guardianes.

> Insisto, el Bateador no tendría una razón para eliminar de la existencia a todos sus enemigos, cuando de por sí 1) inicialmente su plan era simplemente asesinar a los "Espectros" que encuentre, y 2) ya cumple eso al purificar a los Guardianes.

Este punto deja de tener sentido cuando sabes que el bateador no sabia de los guardianes, o de que matarlos es lo que "supuestamente" activaría su "verdadera purificación" a gran escala.

> De todos modos, eres tú contra el propio juego. El final de cada batalla de jefe se muestra que resulta en lo mismo; el Bateador eliminando de la realidad a su objetivo.

Querrás decir, la zona colapsando por efecto de la muerte de su guardián, eres tú contra el propio juego (y mortis).

> Y tampoco tiene sentido que uses el término "purificación" de una forma tan arbitraria a decir verdad.

No es arbitrario, digo cosas que se ven en el juego, purificación = matar/derrotar.

> Ok, hasta ahí te lo puedo medio comprar. ¿Entonces porqué Japhet sigue vivo una vez pierde la batalla?

Esto de hecho sí que lo aclaré, dije que purificar era más bien derrotar, sí dije que era matar, pero incluí igualmente la palabra "ganar el combate" justamente por que Japhet por ejemplo no muere, solo es derrotado.

> Al comenzar las batallas dice "purificación en proceso", lo que nos implica que solo se usa esta palabra como sinónimo de asesinar o ganar un combate. Y de hecho, el plot twist mayor del juego tiene como

> tu lógica es la que trae problemas aquí. Se asume que purificar algo = matarlo en todos los contextos

Erróneo por la misma razón señalada arriba.

> Haya una clara diferencia entre los enemigos derrotados y los Guardianes
> Se muestre visualmente en el juego que los Guardianes al ser purificados terminan desapareciendo
> La frase "adversarios purificados" se utilice de manera genérica, en vez de indicar la acción real de purificar
> Los enemigos "purificados" pueden no llegar a ser asesinados, sino más bien, escapan

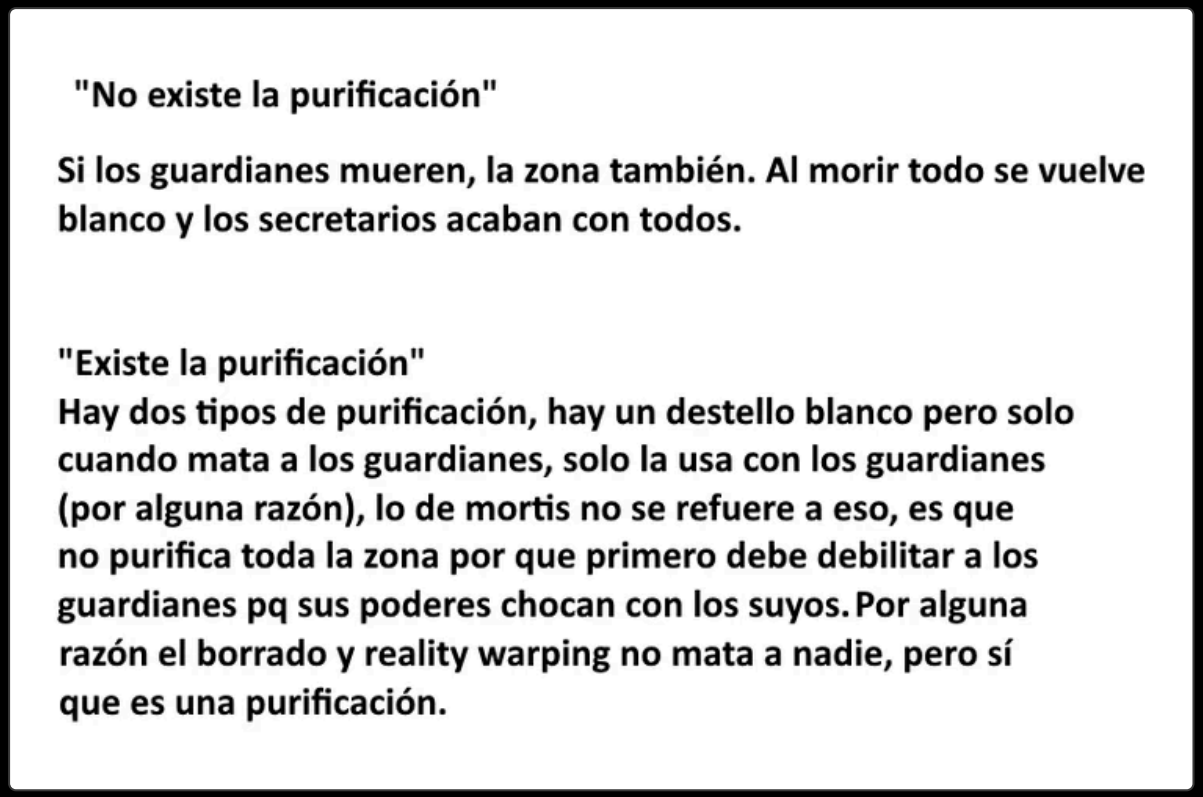
Estos cuatro puntos ya están todos respondidos.

> Irónicamente, creo que en este caso la navaja me favorece a mí. Para el argumento dado, debemos dar muchas vueltas a lo que significa exactamente el mensaje y porqué varía tanto en cada momento.

Todo lo contrario de hecho, este argumento se sostienen de la errónea interpretación de mi argumento de que " purificar algo = matarlo en todos los contextos" cuando yo dije además de la palabra matar, ganar el combate. Y de todos modos, mira la comparativa entre todos los puntos que fueron necesarios sacar a colación para intentar desmentir el simple statement de "si los guardianes

mueren la zona también", la navaja claramente favorece a la explicación más simple.

Los ejemplos gráficos siempre son mejores, así que aunque el formato sea algo informal, adjunto esta explicación grafica.


"No existe la purificación"
Si los guardianes mueren, la zona también. Al morir todo se vuelve blanco y los secretarios acaban con todos.
"Existe la purificación"
Hay dos tipos de purificación, hay un destello blanco pero solo cuando mata a los guardianes, solo la usa con los guardianes (por alguna razón), lo de mortis no se refuere a eso, es que no purifica toda la zona por que primero debe debilitar a los guardianes pq sus poderes chocan con los suyos. Por alguna razón el borrado y reality warping no mata a nadie, pero sí que es una purificación.

> Y el estado de la Zona refleja lo que sucedió con el Guardián, quien había sido purificado y eliminado por el Bateador. La Zona es deformada y cae en el mar de la Nada, del mismo modo que el Guardián es eliminado de la existencia y cae hacia la Nada.

Si, esto es puramente efecto de no tener guardián, Enoch ahí mismo dice "Esta zona, privada de su guardián, está destinada a desaparecer", que la Zona caiga en la nada es efecto de "ser privada de su guardián", cosa que tiene sentido con que Dedan diga que esa zona no es nada sin él

> Estás desviándote. ¿Porqué los Guardianes desaparecen si la Purificación, según tú, no existe?

Quizá pq la zona colapsa y aparecen los secretarios-

> Pero no lo estás entendiendo. ¿Acaso borrar al Juez será algo que cambie el resultado final que es justamente "apagar" el universo?

La verdad sigo sin entender el punto así que lo dejo ahi.

> Eso puede ser simplemente cuestiones de rango. Sabemos que el interruptor simboliza no solo acabar con el mundo, sino acabar con el juego mismo.

¿Eh? no es apagar el juego, en el final verdadero vemos que hay monos en otra dimensión que no fueron afectados por este "borrado del juego mismo".

> Respecto a lo otro, lo más probable es que requiera de debilitar cuanto menos a los Guardianes para poder purificarlos, ya que justamente, al ser las máquinas que permiten la existencia de las Zonas, su propio poder estaría chocando con el poder de la Purificación, misma razón por la cual luego el Bateador tenga que ir personalmente ante ellos para matarlos y de ahí aplicarles la Purificación. Eso sería una hazaña de resistencia a los poderes del Bateador más que nada.

Esto igualmente es un headcanon, pues estás directamente inventándote una explicación, de que los poderes chocan, de que necesita debilitarlos antes de purificación, o necesita personalmente ir a aplicársela -cosa que tampoco tiene sentido pq recordemos que hasta Enoch este no sabia que eran motores de las zonas-, otro error más, entonces ¿supuestamente no purifica normalmente a sus adversarios, pero a los guardianes decide (por que sí) purificarlos?

> Nuevamente lo estás desviando. ¿Porqué los Guardianes no existen una vez la Zona es purificada? ¿No crees que lo más coherente es que se deba a que han sido eliminados de la existencia? ¿Razón por la cual sus Zonas, al igual que ellos, cayeron en la Nada?

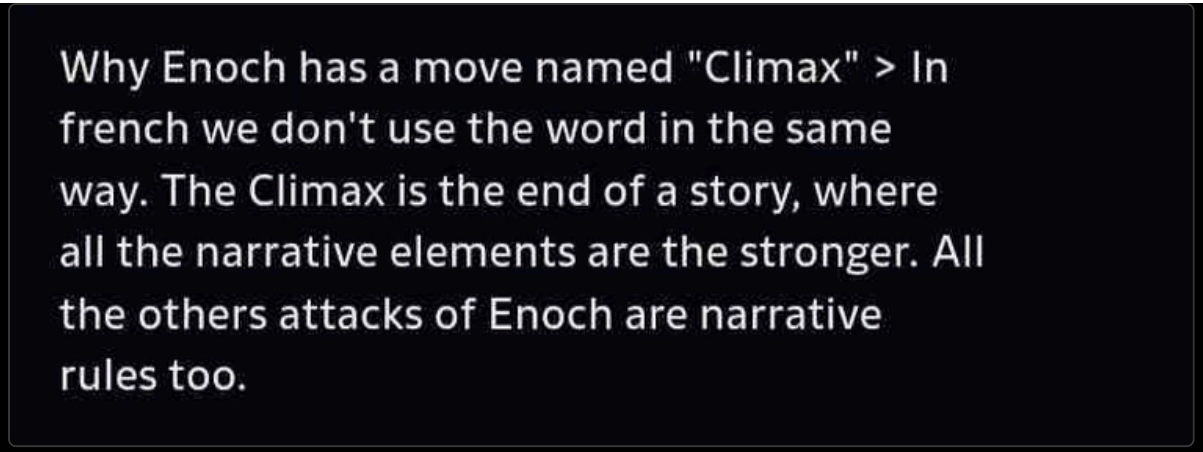
Argumento ya respondido hasta el cansancio.

> Pues las Competencias de por sí se manifiestan mediante poderes mágicos con múltiples efectos consigo. La manipulación de algo no solo se aplica de un modo concreto, sino que puede ser usado de diferentes métodos a través de la ficción. No todos los manipuladores del tiempo van a poder detenerlo, no todos los manipuladores espaciales serán capaces de crear espacios infinitos, etc.

Pero en este caso, además de los nombres, no hay absolutamente nada que sugiera que manipulan esas cosas.

> Es por eso que el comentario de Mortis es importante aquí. Dadas las limitantes del RPG Maker, el ver cómo menciona las Competencias por justamente lo que son, esas habilidades que se señalan en sus títulos, nos indica qué intención tenía para plasmar en el juego. En este caso, Enoch teniendo habilidades relacionadas a la narrativa o las leyes de causalidad.

Literalmente, solo explica de donde vienen sus nombres, de "leyes de la narrativa" como climax. ¿Cuándo habla de limitaciones de RPG Maker o de su deseo de representar tales poderes?


Why Enoch has a move named "Climax" > In french we don't use the word in the same way. The Climax is the end of a story, where all the narrative elements are the stronger. All the others attacks of Enoch are narrative rules too.

> Otra cosa: cada Competencia tiene su propio efecto visual y sonoro. Una vez más, se quiere dar a entender que estas poseen diferentes orígenes y usos, en vez de ser los mismos ataques genéricos que inducen efectos o solo causan mucho daño.

Aja, claro que varían, pq sus efectos del juego varían, pero eso no significa que los nombres sean literales. Si se quiere sostener que si lo son, se necesita una prueba explicita y clara de que no sean solamente nombres y efectivamente alteren o manipulen algo de lo mencionado, cosa que no sucede.

Los argumentos de la divinidad, las fronteras y lo de la magia voy a pasar de ellos, pues igual ya son irrelevantes.

> En resumen; realmente no se está presentando una razón real para quitar la Purificación. Es una constante en el juego que las personas purificadas de verdad no es que terminen simplemente muertas o algo por el estilo. Es que terminan desapareciendo en la Nada, al igual que las Zonas que caen como efecto de esto

Primer error, no desaparecen en la nada, son eliminados por secretarios. Segundo error, las zonas como ya se repitió hasta el cansancio mueren por falta de su guardián.

> Se intenta demeritar estos hechos con menciones sueltas del gameplay y un statement de Mortis, pero el problema es que ninguno de esas 2 cosas desmiente lo dicho

Tercer error, se ignora que la parte más poderosa de este punto es el hecho de que literalmente es la muerte de los guardianes lo que causa todo eso, da igual si los matara el bateador, si los matara hugo, si los matara la reina, zacharie o quien sea, pasaría esencialmente lo mismo por que ese es EL EFECTO que sucede cuando estos mueren.

Para dejar de alagar tanto el debate con tantas biblias, vuelvo a recurrir a la navaja de Ockham y a la navaja de Hitchens.
"En igualdad de condiciones, la explicación más simple suele ser la más probable"
Y
"Lo que puede afirmarse sin pruebas puede desestimarse sin pruebas."
Es decir, carga de la prueba.

0

LaVidaMisma • 19-09-2024

Bueno, desde ya con el asunto de la Purificación que Azh'voroph use el "probablemente necesite debilitarlos" ya es directamente asumir algo que no se explica ni a lo que se hace referencia alguna en el propio juego.

Todo lo mostrado apunta a que la Purificación es meramente vencer a tu oponente, y las Zonas desapareciendo la consecuencia de la muerte de un Guardián.

No le sé a OFF, pero los argumentos de ImStrawed me convencen más. Doy mi voto a favor.

Y si acaso, sugiero que alguien más venga a sacar su conclusión de esto. Así el debate no se alarga de más.

0

JackGrasoso 2.0 • 19-09-2024

Yo también voto a favor de la revisión. Los argumentos para sostener que la purificación es una habilidad propia del bateador se me hacen muy rebuscados.

0

Twisted Gaming Tv • 19-09-2024

Lo único a favor de la Purificación es que cuando peleas con Enoch hay una parte antes de acabar definitivamente con él donde se ve que probablemente por el

daño recibido han comenzado a aparecer pasillos blancos pero... Las menciones del autor desmienten todo así que eso.

0

Andoryuuuu • 19-09-2024

Voto a la revision. Los argumentos para quitarle la purificacion y entre otras cosas tienen mas sustento y sentido que los en contra

0

LaVidaMisma • 20-09-2024

¿No debería ser cerrado esto ya? Ya no hay debate y la gran mayoría de votos está a favor de la revisión.

0

Palito266 • 20-09-2024

Como el usuario Azh'Voroph dejo de responder y no parece haber debate, creo que la revisión se cierra y se acepta, ya que la mayoría de votos están de acuerdo con la revisión.

Fandom

EXPLORE PROPERTIES

Fandom

Fanatical

GameSpot

Metacritic

TV Guide

Honest Entertainment

FOLLOW US

OVERVIEW

What is Fandom?

Essentials

About

Careers

Press

Contact

Terms of Use

Privacy Policy

Digital Services Act

Global Sitemap

Local Sitemap

COMMUNITY

Community Central

Support

Help

Accessibility Statement

ADVERTISE

Media Kit

FANDOM APPS

Take your favorite fandoms with you and never miss a beat.

Download on the App Store

GET IT ON Google Play

Ficción Sin Límites Wiki is a Fandom Lifestyle Community.